

BAHAstra

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

ISSN: 2550-0848; ISSN Online : 2614-2988

Vol. 3, No. 2, Maret 2019

**APLIKASI PENDIDIKAN *ONLINE* “RUANG GURU” SEBAGAI PENINGKATAN
 MINAT BELAJAR GENERASI MILENIAL DALAM MENYIKAPI
 PERKEMBANGAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

¹Nindi Silvia Rahmadani dan ²Mia Setiawati

¹PBSI Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta

²PBSI Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta

¹nindisilvia6@gmail.com; ²miasetia706@gmail.com

Abstrak. Artikel ini berisi pembahasan tentang aplikasi pendidikan *online ruang guru* sebagai peningkatan minat belajar generasi milenial dalam menyikapi perkembangan revolusi industri 4.0. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan setiap manusia dapat menambah wawasan dan ilmu yang bermanfaat. Setiap manusia wajib mendapatkan pendidikan yang layak di mana pun berada dan pendidikan dapat mengubah pola pikir menjadi lebih baik dan positif. Salah satu bentuk pola pendidikan dalam menyikapi revolusi industri 4.0 adalah memanfaatkan *smartphone/gadget* sebagai media pendidikan yang disebut dengan aplikasi Ruang Guru. Aplikasi ruang guru merupakan aplikasi berbasis digital yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, serta penggunaannya yang mudah dan membantu dalam permasalahan pembelajaran. Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia.

Kata kunci : *aplikasi, ruang guru, revolusi, industri 4.0*

Abstract. This article contains a discussion of the application of teacher space online education as an increase in the interest in learning millennial generation in addressing the development of the industrial revolution 4.0. Education is very important for humans, because with education every human being can add useful insights and knowledge. Every human being must get a decent education wherever they are and education can change the mindset to be better and positive. One form of education pattern in addressing the industrial revolution 4.0 is utilizing a *smartphone / gadget* as an educational medium called the *Guru Ruang* application. The teacher room application is a digital based application that can be accessed wherever and whenever, and its use is easy and helps in learning problems. The Teacher's Room provides a learning governance system that can be used by students and teachers in managing learning activities in the classroom virtually. Equipped with thousands of question banks whose content is adapted to the applicable curriculum in Indonesia

Keywords: *application, teacher room, revolution, industry 4.0*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan setiap manusia dapat menambah wawasan dan ilmu yang bermanfaat. Setiap manusia wajib mendapatkan pendidikan yang layak dimanapun berada dan pendidikan dapat mengubah pola pikir menjadi lebih baik dan positif. Apalagi ditengah-tengah maraknya isu perkembangan teknologi dan informasi yang dikenal dengan revolusi industri 4.0.

Kehadiran Industri 4.0, tentunya suatu hal yang mengajak manusia untuk ke arah perubahan. Arah perubahan yang dimaksud, yaitu selangkah lebih maju dibandingkan kondisi atau situasi yang

pernah dialami oleh manusia sebelumnya. Industri 4.0 diprediksi memiliki potensi manfaat yang besar yang berkaitan dengan perbaikan percepatan fleksibilitas produksi, peningkatan layanan kepada pelanggan dan peningkatan pendapatan. Terwujudnya potensi manfaat tersebut akan memberikan dampak positif terhadap perekonomian suatu negara (Prasetyo dan Sutopo, 2018: 18)

Adanya pendidikan dapat mengubah suatu nasib manusia, baik dalam bidang ekonomi, akhlak, karir, rumah tangga, dan lain-lain. Manfaat pendidikan telah terbukti, pendidikan mencerdaskan penerus bangsa, dan pendidikan telah membangun bangsa yang lebih maju. Menurut Sari(dalam Ali dkk.,

2017:164) pendidikan adalah usaha orang secara sadar untuk mengembangkan kepribadian, membimbing kemampuan karakter dan pendidikan anak, baik dalam pendidikan formal maupun pendidikan non formal.

Di samping itu, Raharjo (2010: 230) menjelaskan bahwa untuk membangun masyarakat yang dewasa (memecahkan konflik atau perbedaan pendapat dengan cara damai, berhenti mencari kambing hitam, dan mau belajar mengatur diri sendiri). Pendidikan merupakan sarana untuk membangun masyarakat dan bukan untuk saling menutup diri saling mengasingkan diri, bukan untuk saling mencerna, serta belajar untuk menemukan *platform* bersama di tengah-tengah perbedaan.

Artinya, sistem pendidikan di Indonesia tentunya perlu mengimbangnya karena seluruhnya berbasis teknologi informasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah menjadi hal yang tidak asing bagi masyarakat dunia. Semua informasi dapat diakses dengan mudah seolah-olah informasi itu berada di depan mata. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tersebut semakin mendorong upaya-upaya dalam meningkatkan proses belajar. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu faktor yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada anak mengingat penggunaan teknologi sangat dibutuhkan agar perkembangan pembelajaran semakin meningkat dengan adanya *smartphone* dan laptop. Salah satu aplikasi yang ada, yaitu “Ruang Guru.”

Aplikasi “Ruang Guru” adalah aplikasi belajar terlengkap yang dapat membantu segala kesulitan belajar. Aplikasi berbasis belajar *online* yang bisa diakses dengan *smartphone* dan laptop. Aplikasi Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan anak untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual.

Dalam aplikasinya, “Ruang Guru” dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Konten yang dimiliki aplikasi “Ruang Guru” mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan

kurikulum nasional dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman. Aplikasi “Ruang Guru” mampu memberikan edukasi terhadap anggota di dalam forum grup obrolan, para anggota dapat berkomunikasi sesama anggota, dengan guru untuk membahas sebuah permasalahan pembelajaran.

Di dalam aplikasi “Ruang Guru” terdapat berbagai latihan soal yang disusun berdasarkan topik mata pelajaran, seperti dapat ditaklukan sambil menangkap monster-monster yang tersebar di setiap topik mata pelajaran. Konsep belajar yang menarik tersedia pada latihan soal sengaja dihadirkan untuk menambah nuansa belajar agar semakin menyenangkan dan meningkatkan minat belajar. Belajar privat menggunakan aplikasi “Ruang Guru” dapat dilakukan kapan dan dimana saja dengan cara yang cukup mudah, yaitu dengan memotret soal yang sulit, mengunggah dan mengirim pesan atau telepon dengan guru secara *online*, membuat murid dapat semakin memanfaatkan penggunaan *smartphone* dan laptop dengan baik.

Dengan demikian, aplikasi pendidikan “Ruang Guru” bisa menjadi media/alat pembelajaran. Tulisan ini berupaya mengkaji aplikasi pendidikan “Ruang Guru” sebagai peningkatan minat belajar dan mencoba memberikan solusi atas kesulitan belajar serta meningkatkan minat belajar.

PEMBAHASAN

1. Hakikat Pendidikan

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses mengembangkan dan membuka wawasan ilmu pengetahuan peserta didik yang ada dalam diri guna mencerdaskan baik untuk diri sendiri maupun untuk orang banyak serta memiliki kepribadian yang baik. Dengan adanya pendidikan seseorang akan mempunyai kecerdasan, kepribadian dan keterampilan yang berguna untuk diri sendiri dan masyarakat. Menurut Nurkholis (2013:24) Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan

sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu : memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian : proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004). Pendidikan tidak hanya sekedar pengajaran, karena dapat dikatakan sebagai usaha transfer ilmu, mengembangkan keterampilan dan pembentukan kepribadian dengan semua aspek pendukungnya.

Sistem Pendidikan Nasional tertuang dalam UU RI NO. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) adalah sebagai berikut: “Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.” Tujuan pendidikan nasional yang dirumuskan dalam UU SISDIKNAS adalah untuk mengembangkan potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan sistem dan tujuan pendidikan nasional tersebut dapat dilihat bahwa komponen-komponen yang dicita-citakan dalam pendidikan nasional yaitu cerdas dalam segala aspek dan bidang serta mengikuti perkembangan zaman yang pesat agar seperti teknologi.

Dengan demikian jelaslah bahwa pendidikan sebagai upaya dalam memberikan wawasan, keterampilan, serta pembentukan karakter diri seseorang yang tidak terlepas dari perkembangan zaman

yang bisa saja mempengaruhi jika tidak cermat dalam menyikapinya.

2. Media Pembelajaran Pendidikan berbasis Teknologi Informasi (TI) di Zaman Revolusi Industri 4.0

Akhir-akhir ini berbagai isu yang menyertai kehidupan manusia, itu semua masuk ke dalam berbagai sistematika kehidupan. Salah satunya muncul isu revolusi industri 4.0. Isu tersebut menginginkan kehidupan manusia berbasis digital, misalnya seseorang menginginkan sesuatu tidak perlu lagi menghabiskan waktu, pikiran, dan tenaga yaitu dilakukan dengan cara menggunakan berbagai aplikasi melalui *smarthphone/gadget*.

Permasalahan tersebut tentunya dimulai dan dikemas dari hal yang paling mendasar, salah satunya melalui pendidikan. Namun, sangat disayangkan bahwa tidak seluruh anak bangsa atau generasi muda yang dapat mengenyam pendidikan yang diakibatkan oleh berbagai faktor. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media *smarthphone/gadget* sebagai sarana edukatif di samping sarana hiburan.

Menurut Wahidin (2018:47-66) Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah memiliki arti “perantara” atau pengantar. Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Dan menurut *Education Association*, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.

Pada dasarnya, media merupakan alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan maksud dan tujuan yang hendak dicapai. Menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman (2002), dalam bukunya yang berjudul “Media Pendidikan” menjelaskan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Adapun kata pembelajaran adalah memiliki akar kata “belajar”. Belajar yaitu kegiatan berproses yang memiliki unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan. Di samping itu, ada pula orang yang memandang belajar sebagai latihan belaka seperti yang tampak pada latihan membaca dan menulis (Wahidin : 2018). Pembelajaran model saat ini dengan perkembangan zaman yang begitu pesat, salah satunya yang dapat digunakan yaitu dengan memanfaatkan teknologi.

Dengan menggandeng kemajuan teknologi informasi (TI) diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih baik seperti, materi yang dapat diakses siswa dan guru, media pembelajaran dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang akan diterapkan juga mencari solusi bila ditemukan hambatan dari siswa dan guru atau penyelenggara pendidikan. Penerapan TI di bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran diyakini dapat memberikan perubahan secara bertahap dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Salah satu jenis teknologi yang memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis TI adalah pemanfaatan teknologi komputer. Teknologi komputer dengan kemampuan interaktifnya yang tinggi dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian informasi dan ilmu pengetahuan serta sebagai sarana untuk memperoleh umpan balik bagi siswa (Nurchaili : 2010). Teknologi lainnya yang dapat memiliki potensi besar dan memudahkan pengaksesan penggunaannya yaitu teknologi *smarthphone*. Dengan *smarthphone* guru maupun siswa bisa berinteraksi mengenai pembelajaran dimanapun dan kapanpun tanpa terhalang oleh jarak dan waktu.

3. Aplikasi Pendidikan *Online* Ruang Guru

Ruang Guru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan ini didirikan sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, yang keduanya berhasil masuk dalam jajaran pengusaha

sukses dibawah 30 tahun melalui Forbes 30 under 30 untuk teknologi konsumen di Asia.

Ruang Guru berkomitmen untuk menjadi mitra bagi pemerintah daerah demi memberikan pendidikan berkualitas melalui Sistem Manajemen Belajar (LMS). Tahun lalu, Ruang Guru berhasil bekerja sama dengan 32 (dari 34) pemerintah provinsi dan lebih dari 326 pemerintah kota dan kabupaten di Indonesia. Selain itu, Ruang Guru juga menawarkan video belajar berlangganan, marketplace les privat, layanan bimbingan belajar on-demand, tryout ujian online, dan lain-lain.

Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Konten yang dimiliki aplikasi ruang guru mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman.

Ruang guru menyediakan beberapa fitur yang dapat membantu yaitu ruang belajar, ruang les online, digital boot camp, ruang uji, ruang les, dan ruang kelas. Ruang belajar membantu siswa mewujudkan pembelajaran yang seru dengan video dan latihan soal. Ruang les online membantu permasalahan PR yang tidak dimengerti dan bisa langsung ditanyakan padang ruang les online. Digital boot camp memberikan suasana belajar seperti berada di dalam kelas karena belajar secara ber-grup secara online se-Indonesia. Ruang uji dapat membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) serta bisa melihat hasil yang telah dikerjakan. Ruang les berfungsi untuk mencari dan memanggil guru privat terbaik untuk dating kerumah dan siap membantu permasalahan dalam pembelajaran. Ruang kelas memberikan layanan sistem manajemen sebagai sarana kelas untuk para guru dan murid.

Dengan demikian, aplikasi ruang guru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat dimana semua orang dapat mencari

dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran mengenai permasalahan pembelajaran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkan *smarthphone* dan laptop yang terhubung dengan internet. Adanya aplikasi Ruang Guru dapat menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan dengan cara belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

4. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Pendidikan *Online* Ruang Guru

Aplikasi “Ruang Guru” adalah aplikasi belajar dengan belajar yang lengkap untuk permasalahan dalam belajar. Ruang Guru menyediakan sistem pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara *virtual*. Tetapi pada aplikasi Ruang Guru juga terdapat kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dari aplikasi online Ruang Guru adalah, (1) aplikasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan *smarthphone* maupun laptop, (2) guru atau tutor selalu ada dan interaktif, (3) guru atau tutor berkualitas yang sudah berpengalaman bisa diakses secara online, (4) pembelajaran dilengkapi dengan video animasi sehingga pembelajaran tidak bosan, (5) tersedia materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum terbaru, (6) murid juga bisa memberikan penilaian untuk cara mengajar dan aplikasi Ruang Guru, (7) harga bimbel tidak semahal ditempat biasa dan bisa dicicil. Kekurangan aplikasi online Ruang Guru adalah, (1) aplikasi yang belum banyak diketahui, (2) video materi tidak bisa didownload, (3) aplikasinya lumayan besar sehingga memakan banyak memori *smartphone* maupun laptop.

SIMPULAN

Pada zaman sekarang tidak terlepas dari kemajuan teknologi yang begitu pesat. Salah satunya di era revolusi industri 4.0 yang menginginkan hampir semua persoalan hidup manusia berbasis digital. Semakin pesatnya teknologi membuat aktivitas yang dilakukan berbasis teknologi pula. Seseorang bisa menghabiskan waktu untuk menggunakan teknologi yang ada. Seperti di generasi milenial yang sehari-harinya tidak terlepas dari *smarthphone*. Penggunaan *smarthphone* yang pintar yaitu dengan

memanfaatkannya dengan hal-hal yang positif.

Begitu pula pada dunia pendidikan yang tidak kalah juga memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif. Salah satunya media aplikasi *online* “Ruang Guru” yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan *smarthphone* dan laptop. Aplikasi Ruang Guru menjadi alternatif untuk kesulitan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar dengan fitur-fitur menarik didalamnya. Konten yang dimiliki aplikasi ruang guru mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional Indonesia dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman.

Dengan demikian, Ruang Guru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat atau forum dimana semua orang dapat mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan *smarthphone* dan laptop yang terhubung dengan internet. Dengan adanya penggabungan antara aplikasi Ruang Guru dengan dunia pendidikan membuat siswa mudah untuk belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan serta meningkatkan minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Munib (2004) Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang: UPT MKK UNNE.

Ali, Muhammad dkk. (2017). “Pengaruh Faktor Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Minat.

Melanjutkan Pendidikan Anak di Desa Wunse Jaya Kecamatan Wawonii Tenggara.

Kabupaten Konawe Kepulauan”. *Jurnal Al-Ta’dib*, Vol. 10, No 1, Hlm. 163-176.

Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2002. Media Pendidikan. Jakarta Selatan: Ciputat Press. hlm. 11.

Gideon, Samuel. (2018). “Peran Media Bimbingan Belajar *Online* “Ruangguru” dalam Pembelajaran Ipa bagi Siswa Smp dan Sma Masa Kini”. *Jurnal JDP*, Volume 11, Nomor 2, Halaman 177-179.

- Nurchaili (2010). “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 16, No 6, Hlm. 648-658.
- Nurkholis.(2013). “Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi”. *Jurnal Kependidikan*. Januari-Juni, Vol. 1, No 1, Hlm. 24-44.
- Prasetyo, Hoedi, and Wahyudi Sutopo. "Industri 4.0: Telaah Klasifikasi aspek dan arah perkembangan riset." *J@ ti Undip: Jurnal Teknik Industri* 13.1 (2018): 17-26.
- Raharjo, Sabar Budi. "Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 16.3 (2010): 229-238.
- Wahidin, Unang dkk (2018).“Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Islam”. *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 07, Nomor 01, Halaman 47-66.